BİLECİK ŞEYH EDEBALİ ÜNİVERSİTESİ

MÜHENDİSLİK FAKÜLTESİ

BİLGİSAYAR MÜHENDİSLİĞİ

(2021 - 2022) Ders Bilgi Formu

Ders Adı	Kodu	Yarıyıl	T+U Saat	AKTS	Z / S
Satranç Teorisi	TOS125	7	2 + 0	3,0	Seçmeli

Birim Bölüm	Bilgisayar Mühendisliği - Lisans (Yüz-yüze)
Amaç	Satranç bıranşını tanıtmak Temel Satranç Bilgisine sahip olunmasını sağlamak Teori olarak Satrancı ele almak Satranın faydalarını kişiye tanıtmak Satranc eğitmenliği hakkındaki ilkeleri kavratmak
Ders İçeriği	Satranç Tanımı, Tarihsel Gelişimi , Dünya ve Türkiye'de Satranç Zihinsel Antrenman Nedir? Zihinsel Antrenmanın faydaları Satranç Materyalleri , Taşların Dizilimi ve Kare Adları Kale, Fil ve Vezir Taşları hareketleri ,alışları ve özellikleri Şah,At ve Piyon Taşları hareketleri ,alışları ve özellikleri Özel satranç hamlelerinden ROK ve Terfi Kavramları Geçerken alma ve Notasyon yazımı Taş isteme ve tehdit kavramlar,Sah çekme durumunun incelenmesi Pat ve Mat,Basit Mat motifleri Taktik ve Stratejik Satranç Terimleri ve Örnekleri Temel Oyun Sonu Bilgileri Temel Açılış Bilgileri Temel Oyun Ortası Bilgileri Satranç Teorilerinden Örnekler
Ders Kaynakları	Satrancın Esasları - J. R. Capablanca, Wijgerden ,Cor van Satranç Akademisi Eğitmen El Kitabı Adım 1 to 5 (Çev.)Fahri KARABAY Türkiye Satranç Federasyonu Yayını,Rotterdam, Mayıs 2004 1-5

Hafta	Konu
1	Satranç Tanıtımı tarihi ve önemi
2	Zihinsel Antrenman Nedir? Zihinsel Antrenmanın faydaları
3	Satranç Materyalleri , Taşların Dizilimi ve Kare Adları
4	Tüm taşların hareketleri ve özellikleri
5	Özel hamleler
6	Satrancın Dili:Notasyon
7	Taş isteme ve tehdit kavramları
8	Şah çekme durumunun incelenmesi
9	Mat, Pat ve Oyunun Sonuçlanması
10	Taktik ve Stratejik Öğeler
11	Temel Oyun Sonları
12	Temel Oyun Ortası Bilgileri
13	Temel Açılış Bilgileri
14	Örnek Analizler

Ders İş Yükü	Çalışma Türü / Öğretim Metotlar	Süresi (Saat)	Sayısı
Dinleme ve anlamlandırma, gözlem/durumları işleme, eleştirel düşünme, soru geliştirme	Tartışmalı Ders	2	4
Önceden planlanmış özel beceriler	Rol Yapma / Drama	2	2
Gözlem/durumları işleme, eleştirel düşünme, soru geliştirme, takım çalışması, Araştırma – yaşam boyu öğrenme, yazma, okuma, yönetsel beceriler, Önceden planlanmış özel beceriler	Öğrenci Topluluğu Faaliyetleri / Projeleri	3	4
Dinleme ve anlamlandırma	Ders	2	13
Araştırma – yaşam boyu öğrenme, yazma, okuma, Bilişim, eleştirel düşünme, soru geliştirme, yönetsel beceriler, takım çalışması	Grup Çalışması	2	4
Dinleme ve anlamlandırma, gözlem/durumları işleme	Gösterim	2	4
Dinleme ve anlamlandırma, gözlem/durumları işleme, eleştirel düşünme, soru geliştirme, takım çalışması	Beyin Fırtınası	2	2
Ara Sınav 1		2	1
Final		3	1
Uygulama 1		4	1
	Ders İş Yükü:	79	
	AKTS (Ders İş Yükü / 25.5):	3,10	

Program Çıktıları	
1	Matematik, fen bilimleri, hesaplama ve bilgisayar mühendisliği konularında kuramsal/uygulamalı bilgilere ve yeterli altyapıya sahiptir.
2	Bilişim problemlerini fark etme, tanımlama, formüle etme ve çözme bilgi ve becerisine sahiptir.
3	Gereksinimleri belirlemeye yönelik olarak bir sistemi, sistem parçasını ya da süreci analiz eder, alternatifleri mühendislik yöntemlerini kullanarak kıyaslar, en uygun çözümü tasarlar.
4	Tasarımın gerçekleştirilmesi için tüm kaynakların verimli kullanılması, süreçlerin iyi belirlenmesi, takip edilmesi ve uygulanması ile etkin proje yönetimini sağlar.
5	Disliplin içi ve disiplinler arası projelerde bireysel, takım üyesi veya takım lideri olarak etkin ve sonuç odaklı çalışır. Proje yönetimi, risk yönetimi ve değişiklik yönetimi hakkında bilgi sahibidir.
6	Bir konuya yönelik olarak kaynak araştırmalarını yapar, verimli bir şekilde değerlendirir ve kullanır.
7	Yaşam boyu öğrenmenin ve kişisel gelişimin sürekli farkındalığı ile bilişim teknolojilerindeki güncel gelişmeleri izler. Yenilikleri takip eder, girişimcidir.
8	Sözlü ve yazılı iletişim kurar, İngilizce ve Türkçe kullanarak bilişim alanındaki bilgileri izler, yorumlar ve teknik doküman hazırlar.
9	Bilişim uygulamalarının kurumsal, toplumsal ve çevresel sonuçlarını göz önünde tutar, sorumluluğunun bilincindedir. Sürdürülebilir kalkınma hakkında bilgi sahibidir.
10	Mesleki ve etik sorumluluk bilincine sahiptir, bilişim hukuku temel prensiplerini anlar, değerlendirir ve mesleki çalışmalarına uygular.

Ders Öğrenme Çıktısı - Program Çıktıları (1 -5 Puan Aralığı)

Ders Öğrenme Çıktısı	PÇ 1	PÇ 2	PÇ 3	PÇ 4	PÇ 5	PÇ 6	PÇ 7	PÇ 8	PÇ 9	PÇ 10
Uluslararası satranç turnuva kuralları hakkında bilgi sahibi olur.	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Satranç ile ilgili temel teorik bilgiye sahip olur.	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Analitik ve sistematik yapısına katkıda bulunur.	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-